

NINTENDO DS™

ant nation



INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS

KONAMI

EmuMovies

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

**Convulsions
Altered vision**

**Eye or muscle twitching
Involuntary movements**

**Loss of awareness
Disorientation**

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

REV-E

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.



THIS GAME CARD WILL WORK
ONLY WITH THE NINTENDO DS™
VIDEO GAME SYSTEM.



Wireless DS
Multi-Card
Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER
GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING
A SEPARATE GAME CARD.

⚠ CAUTION - Stylus Use

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.



LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

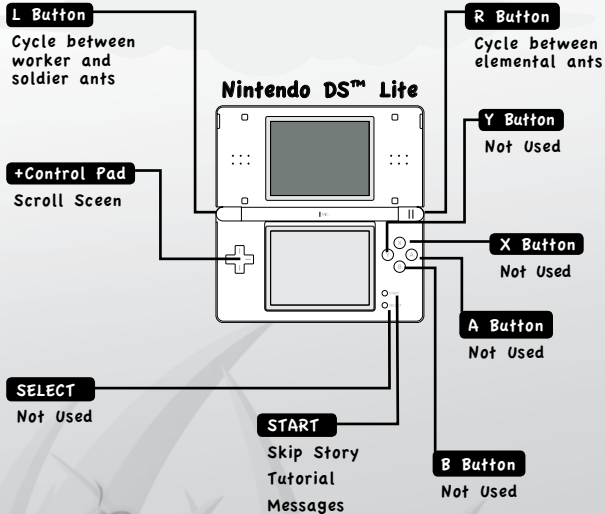
Table of Contents

Table of Contents	1
Getting Started	1
Controls	2
Main Menu	3
Your Colony	4
The Outside World	10
Multiplayer	13

Getting Started

1. Turn **OFF** the Power on your Nintendo® DS™ system. Never insert or remove a Game Card when the power is **ON**.
2. Insert the **Ant Nation** Game Card into the Game Card slot of the Nintendo® DS™ system. To lock the Game Card in place, press firmly till it clicks.
3. Slide the Power Switch up to turn the power **ON**. The IPL (Initial Program Loader) Screen will appear (if you don't see it, begin again at Step 1). Touch the **Ant Nation** panel to activate the game.

Controls



Main Menu

At the Main Menu screen you can select to start a new game, continue a previous game, or join in some multiplayer fun!



New Game

Gain your own ant colony from the Professor and defeat the invading alien ants.



Continue

Select this option to jump right back into your last saved game.



Multiplayer

Square off against another ant colony and see whose ants are the strongest.



Tutorial

Select the small ant and book icon on the lower left of the Touch Screen to review the Professor's tutorials.



Credits

Choose the small filmstrip on the lower right of the Touch Screen to check out all the people who made Ant Nation possible!



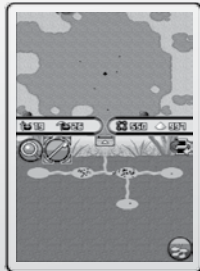
Your Colony

Select **NEW GAME** from the Main Menu to begin your quest to save the world from the incoming alien invasion! You begin the game with a small colony of the Professor's advanced ants.



Colony Status

The bottom of the top screen contains basic information about your ants and their colony. Here you can view the number of soldier ants in your colony, the number of worker ants in your colony, and the colony's total usable energy and food supply.



Selecting Ants

You can **highlight** a certain group of ants by using the L and R Buttons. Tap the L Button once to highlight all of your worker ants. Tap it again and all of your soldier ants are highlighted. The R Button is used to highlight ants with certain attributes. Tap the R Button to cycle through the Normal, Fire, Water, and Poison ants.



Standard Tools

All of your standard tools are contained at the top of the Touch Screen.

OPERATION TOOL



When this tool is selected, you can touch ants and objects on the field, as well as slide the screen with the stylus to scroll through the level. Touching ants twice with this tool causes them to travel back down into the colony. Touch by the anthill with the Operation Tool to call an ant up to the surface. Each touch calls up one ant.

SCREEN SWITCH TOOL



Tap this tool in the upper-right of the Touch Screen to switch the top and bottom screens. This allows you to move between above ground and underground.



Above Ground Tool Menu

On the surface you are able to see the outlying area, including any nearby food, enemies, and gift boxes. When above ground you are able to use any of the actions in your Tool Menu. With the exception of the Close-up Tool, these tools can only be used above ground.



CLOSE-UP TOOL



Use this tool to gain detailed information about a particular ant or enemy bug. While in this mode, the game is paused. This tool can be selected in the Tool Menu or Colony Menu as well.

TRAINING TOOLS



Training Tools can raise the levels of your ants or change their elements. At first you are only able to use a limited amount of the Training Tools, but more tools become available to you as you progress through the game.

To train your ants using this tool, simply select the type of training you want, and then tap where you want to use the tool. This is how you create ants with different abilities. Training will hurt your ants, yet once they return to the colony and eat some food, they will be stronger.

PIPETTE TOOL



Use this tool to collect and release ants. You can set the range of ant levels the Pipette tool will collect. Ants that have been collected can be turned into energy for the colony. Ants in the Pipette slowly lose their health, so be careful!

GROUP TOOL



The Group Tool is used to guide certain ants to a specific destination. To start, you will only be able to select to move all types of soldier ants or all worker ants. Keep in mind, soldier ants move twice as fast as worker ants. Select the group you wish to move then place the Group Tool flag down at their destination to start their movement. You can delete a destination flag by tapping and dragging the flag to the waste basket icon in the lower left corner of the Touch Screen. Just tapping the trashcan icon removes all destination flags at once.



Underground Colony Menu

Underground is where the ants live and thrive. This is where you can manage your colony with the Colony Menu. With the exception of the Close-Up Tool, these tools can only be used underground.



CLOSE-UP TOOL



Use this tool to gain detailed information about a particular ant. While in this mode, the game is paused. This tool can be selected in the Tool Menu or Colony Menu as well.

CHAMBER TOOLS



This set of tools allows you to expand your colony by creating soldier ant chambers and worker ant chambers. The number of chambers you can currently create is marked by the stock number between the two tools. Once a chamber is built, food will be consumed and ants will be produced automatically. The colony level and type determines the number of ants that will be produced in the new chambers.

REPAIR TOOL



Use the Repair Tool to fix any chambers that have been damaged.

DESTROY TOOL



The Destroy Tool allows you to remove any unwanted chambers.



Professor Menu

When above ground, touch the Professor icon in the lower left of the Touch Screen to open the Professor Menu. Here you can access your missions, change location, or open the System Menu.



MISSION LIST



Select the Mission List to view your missions. You can also choose to replay any of the cleared missions.

CHANGE AREAS



The Change Areas option allows you to move between locations you have already cleared and are currently challenging. Keep in mind that if you move to a different area, the status of your ant chambers will be reset to their original state.

SYSTEM MENU



The System Menu has six different selections.

Colony Data: Here you can confirm the total number of ants in your colony and the colony's current level. You can also view how many chambers can be built along with how many ants can be produced for the current colony level.

History: This is where you can confirm past achievements.

Ant Graph: Select this option to view how your ants have changed over time.

Save Game: Use this command to save your current game data.

Load Game: Here you can load a previously saved game.

End Game: Use this selection to return to the Main Menu without saving.

The Outside World



Food Sources

Food sources appear periodically all around the map. To collect food use the Group Tool and select to move your worker ants, then place the destination flag on the food item. The worker ants then go about gathering the food and return it to the colony. Insects guard some food. When this is the case, be careful! Your worker ants are defenseless against insect attacks.



Alien Insects

Alien insects are fearsome creatures capable of great destruction. They appear during missions and should be approached with caution as each type of insect has unique abilities and attacks. Once the decision to fight has been made, use the Group Tool and select to move your soldier ants, then place the destination flag on the enemy. The soldier ants then move out to attack the alien insect. Wounded soldiers will return to the colony on their own and can be healed by consuming food.



Gift Boxes

Blue gift boxes appear in the area during certain times of the game. These boxes can contain food, bugs or missions. Only worker ants can open gift boxes.



MISSIONS

When you receive a mission from a gift box, the mission details are displayed on the top screen. There you can see the mission number, time limit, mission objective, and mission level. On the Touch Screen you can select **BEGIN MISSION** or **CANCEL**.

Once you have accepted a mission, the top screen will contain mission specific information, such as the missions number and objective, and the time remaining. There is also a chamber gauge that displays the colony's resistance to the alien attack. Keep in mind that during missions you can no longer switch between the above ground and underground. After completing a mission you may be rewarded with food, energy, or even new ways to make your colony grow! You can cancel the ongoing mission from Professor Menu.



Natural Disasters

From time to time, natural disasters strike your ant colony. When this happens an exclamation warning sign appears in the top screen, alerting you to the damage occurring underground. To prevent natural disasters from destroying your colony, switch to view your underground colony as soon as you see the warning sign and then isolate the damage using your Operation Tool. Move the Operation Tool side to side over the damaged section of the colony until the section is repaired.

If you are not able to use your Operation Tool in time, then chamber in the colony will become damaged and must be repaired right away with the Repair Tool. If you fail to repair your colony then ants that enter the damaged chamber will be hurt.

Multiplayer

Prepare for battle against another ant colony using DS Wireless Communications. After creating an Ant Nation game, the Multiplayer becomes an option. From the Main Menu, touch MULTIPLAYER to begin. Select CREATE ROOM to start your own match or join in another player's game by selecting their name from the three slots on the Touch Screen. The top screen shows all of your colony's stats, including your health, number of soldier ants, number of worker ants, and number of ants with special attributes.

HOSTING

If you selected to start your own match, you become the Host of the game and must set the match's battle type. You may choose from 3 ROUNDS, 5 ROUNDS, 10 ROUNDS, or INFINITE. Once an opponent has joined your game by touching YES at the confirmation screen, it's time for you to touch YES and start the match!



The Match

An ant from each colony faces against each other on the top screen, while three abilities are listed on the Touch Screen. The abilities—Flame, Poison, and Water—are used for both attack and defense. Each round, one player selects an ability to use for attack, while the other selects one to use for defense. Flame defeats Poison, Poison beats Water, and Water overpowers Flame. If the attack ability is stronger than the defense ability then a large amount of damage is dealt. If the attack ability is not strong against the defense ability then only a small amount of damage is taken. The match lasts either until the number of set rounds has been met, or until one of the ants is defeated.

Notes

Warranty

Konami Digital Entertainment, Inc. warrants to the original purchaser of this Konami software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Konami product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Konami is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Konami agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Konami product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Konami software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE KONAMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL KONAMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS KONAMI PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

If you experience technical problems with your game, please call our Warranty and Technical Service number at 310.220.8330 or 310.220.8331 from 9:00 am PST to 5:00 pm PST, Monday-Friday, or send an email to support@konami.com. All products must be deemed defective by a Konami Customer Service Representative and an RMA number assigned prior to returning the product, all products received not matching this criteria will be returned if a Konami Customer Service Representative can not reach you within three days upon receipt of the unauthorized return.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention : Customer Service, RMA #XXXX
2381 Rosecrans Ave, Ste 200
El Segundo, CA 90245
U.S.A.

CUSTOMER SERVICE

If you feel stuck in the game or just need a boost, don't worry! You can write to our game experts at support@konami.com or view our Support section at www.konami.com.

Register now at www.konami.com to receive exclusive product news, special offers and more!

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ – VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.



AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une attaque ou d'un évènement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

Convulsions	Tics oculaires ou musculaires	Perte de conscience
Problèmes de vision	Mouvements involontaires	Désorientation
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.



AVERTISSEMENT – Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 22 cm d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures ou des dommages matériels.



AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, engourdissements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.



AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la pile

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peut causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'exposez pas la pile à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne pas démonter, ni tenter de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne jamais jeter les piles dans les flammes.
- Ne pas toucher les points de connexion de la pile, ni causer de court circuit entre les points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

Informations légales importantes

REV-E

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour s'utiliser avec un appareil non-autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Toute copie d'un jeu Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de "sauvegarde" ou d'"archivage" ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.



Nintendo n'agréé pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.®

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS™.



Carte sans-fil Multi-Card

CE JEU PERMET DE JOUER SANS-FIL À PLUSIEURS JOUEURS, CHAQUE SYSTÈME DS DOIT AVOIR SA PROPRE CARTOUCHE DE JEU.

⚠ ATTENTION - Utilisation du stylet

Pour éviter toute fatigue excessive et privilégier le confort d'utilisation du stylet, ne le maintenez pas avec une force démesurée et évitez d'appuyer trop durement sur l'écran. Détendez vos doigts, mains, poignets et bras. Des mouvements longs, souples et réguliers sont tout aussi efficaces que des mouvements rapides et excessifs.



LICENSED BY



NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

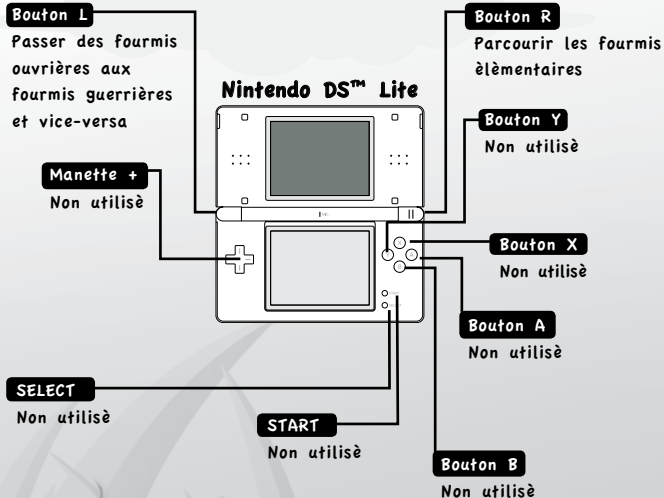
Table Des Matieres

Table Des Matieres	19
Demarrer	19
Commandes	20
Menu Principal	21
Votre Colonie	22
Le Monde Extérieur	28
Multi-Joueurs	31

Demarrer

1. Mettez votre Nintendo® DS™ hors tension. N'insérez ou ne retirez jamais une carte de jeu lorsque l'appareil est sous tension.
2. Insérez le jeu **Ant Nation** dans le port carte de votre Nintendo® DS™. Appuyez doucement mais fermement sur la carte pour l'installer correctement.
3. Déplacez le bouton Power vers le haut pour mettre la console sous tension. L'écran de chargement du programme s'affiche. Si ce n'est pas le cas, recommencez à l'étape 1. Touchez le volet **Ant Nation** pour activer le jeu.

Commandes



Menu Principal

Dans le menu principal, vous pouvez lancer une nouvelle partie, continuer une partie entamée ou passer en mode multi-joueurs.



Nouvelle partie

Recevez votre propre colonie de fourmis du Professeur et stoppez l'invasion des fourmis extra-terrestres.



Continuer

Sélectionnez cette option pour revenir à la dernière partie sauvegardée.



Multi-joueurs

Mesurez-vous à une autre colonie de fourmis et voyez quel groupe d'insectes est le plus fort.



Didacticiel

Sélectionnez la petite icône représentant une fourmi et un livre en bas à gauche de l'écran tactile pour passer en revue les conseils du Professeur.



Générique

Sélectionnez le film en bas à droite de l'écran tactile pour découvrir les personnes qui ont participé à la création d'Ant Nation.



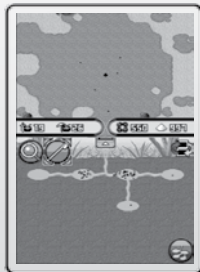
Votre Colonie

Sélectionnez **NOUVELLE PARTIE** dans le Menu principal pour commencer votre quête visant à préserver le monde des insectes de l'invasion des fourmis extra-terrestres. Vous commencez le jeu avec une petite colonie composée des fourmis intelligentes du Professeur.



Etat de la colonie

Le bas de l'écran supérieur contient des informations de base sur vos fourmis et leur colonie. Vous y trouverez le nombre de fourmis guerrières composant votre colonie, le nombre de fourmis ouvrières dans votre colonie et le volume d'énergie et de nourriture à sa disposition.



Sélection des fourmis

Vous pouvez sélectionner un certain groupe de fourmis à l'aide des boutons L et R. Appuyez une fois sur le bouton L pour sélectionner toutes vos ouvrières. Appuyez à nouveau et toutes vos guerrières seront sélectionnées. Le bouton R est utilisé pour sélectionner les fourmis présentant certains attributs. Appuyez sur le bouton R pour passer aux insectes appartenant aux catégories Normales, Feu, Eau et Poison.



Outils standard

Tous les outils standard dont vous disposez figurent en haut de l'écran tactile.

OUTIL OPERATION



Lorsque cet outil est sélectionné, vous pouvez toucher les fourmis et les objets sur le terrain et faire défiler l'écran à l'aide du stylet pour parcourir le niveau. Si vous touchez les fourmis avec cet outil, elles reviendront vers la colonie. Touchez la zone à proximité de la fourmilière à l'aide de l'outil Opération pour appeler une fourmi à la surface. Chaque contact appelle une fourmi.

OUTIL CHANGEMENT D'ECRAN



Appuyez sur cet outil en haut à droite de l'écran tactile pour inverser l'affichage des écrans. Cela vous permet de vous déplacer en surface ou sous terre.



Menu En surface

En surface, vous verrez la zone environnante avec ses réserves de nourriture, ses ennemis et ses paquets-surprises. Lorsque vous vous trouvez en surface, vous pouvez utiliser les actions affichées dans le menu. À l'exception de l'outil Zoom, ces éléments peuvent être exclusivement utilisés en surface.



OUTIL ZOOM



Cet outil vous permet d'obtenir des informations détaillées

sur une fourmi donnée ou sur un insecte ennemi. Le jeu est en pause lorsque vous vous trouvez dans ce mode. Cet outil peut être sélectionné dans le menu Outil ou dans le menu Colonie.

OUTILS FORMATION



Les outils Formation permettent d'augmenter le niveau de vos fourmis ou d'en modifier les attributs. Au départ, vous ne pourrez utiliser qu'une partie des outils Formation, mais vous aurez accès à un plus grand nombre d'entre eux tandis que vous avancez dans le jeu.

Pour entraîner vos fourmis à l'aide de cet outil, sélectionnez simplement le type d'entraînement souhaité et la zone que vous comptez utiliser. Cette technique vous permet de créer des fourmis dotées de compétences différentes.

OUTIL PIPETTE



Cet outil vous permet de récupérer et de libérer les fourmis. Vous pouvez définir les niveaux que l'outil Pipette vous permettra de récupérer. Les fourmis ainsi récupérées pourront être transformées en énergie pour la colonie. Les fourmis enfermées dans la Pipette perdent leur force au fur et à mesure. Soyez donc extrêmement prudent(e) !

OUTIL GOUPE



L'outil Groupe vous permet de guider certaines fourmis vers un site donné. Au début, vous ne pourrez que sélectionner cette fonction pour déplacer les différents types de fourmis

guerrières ou les fourmis ouvrières. Rappelez-vous que les fourmis guerrières sont deux fois plus rapides que les fourmis ouvrières. Sélectionnez le groupe que vous souhaitez déplacer et placez l'indicateur Outil Groupe sur la destination pour qu'elles se mettent en marche. Vous pouvez supprimer l'indicateur en le déplaçant vers la corbeille située en bas à gauche de l'écran tactile. Si vous appuyez sur la corbeille, vous supprimerez directement tous les indicateurs.



Menu de colonie souterraine

Les fourmis vivent et se développent sous terre. Le menu Colonie vous permet de les gérer. À l'exception de l'outil Zoom, ces éléments peuvent être exclusivement utilisés sous terre.



OUTIL ZOOM



Cet outil vous permet d'obtenir des informations détaillées sur une fourmi donnée ou sur un insecte ennemi. Le jeu est en pause lorsque vous vous trouvez dans ce mode. Cet outil peut être sélectionné dans le menu Outil ou dans le menu Colonie.

OUTILS CHAMBRE



Ces outils vous permettent d'agrandir votre colonie en créant des chambres réservées aux fourmis guerrières ou

ouvrières. Le nombre de chambres pouvant être créées est indiqué par la valeur affichée entre les deux outils disponibles. Une fois la chambre construite, les réserves de nourriture seront consommées et des fourmis seront automatiquement créées. Le niveau et le type de colonie définissent le nombre de fourmis produites dans les nouvelles chambres.

OUTIL REPARATION

Utilisez l'outil Réparation pour réparer les chambres ayant subi des dégâts.

OUTIL DESTRUCTION

L'outil Destruction vous permet de supprimer les chambres superflues.



Menu Professeur

Lorsque vous êtes en surface, effleurez l'icône Professeur en bas à gauche de l'écran tactile pour ouvrir le menu Professeur. Cette fonction vous permet d'accéder à vos missions, changer de site et afficher le menu Système.

LISTE DES MISSIONS

Sélectionnez la Liste des missions pour afficher vos missions. Vous pouvez également retourner dans l'une des missions déjà accomplies.



CHANGER DE ZONE

L'option Changer de zone vous permet de passer des sites que vous avez déjà parcourus à ceux que vous explorez actuellement. Rappelez-vous que si vous passez dans une autre zone, la colonie reviendra à son état initial.

MENU SYSTEME

Le menu Système offre six options.

Données de la colonie : vous y trouverez le nombre de fourmis composant votre colonie et son niveau actuel. Vous y verrez aussi le nombre de chambres pouvant être construites et le nombre de fourmis pouvant être créées pour le niveau en cours de la colonie.

Historique : vous y trouverez un récapitulatif de votre parcours.

Evolution des fourmis : sélectionnez cette option pour savoir comment vos fourmis ont évolué au fil du temps.

Sauvegarder la partie : utilisez cette commande pour enregistrer les données en cours de votre jeu.

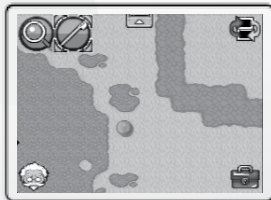
Charger une partie : cette fonction vous permet de charger une partie sauvegardée.

Terminer la partie : utilisez cette fonction pour revenir au menu principal sans enregistrer votre progression.

Le Monde Extérieur

Sources de nourriture

Les sources de nourriture apparaissent périodiquement sur la carte. Pour récupérer la nourriture, utilisez l'outil Groupe et indiquez que vous souhaitez déplacer vos ouvrières. Placez ensuite l'indicateur sur l'élément. Les ouvrières iront alors chercher la nourriture et reviendront à la colonie. Certains insectes protègent la nourriture. Soyez prudent(e) si tel est le cas ! Vos ouvrières sont sans défense face aux attaques des insectes.



Insectes extra-terrestres

Les insectes extra-terrestres sont d'affreuses créatures pouvant causer d'énormes dégâts. Ils apparaissent lors des missions. Approchez-les avec prudence car chaque type d'insecte est doté de compétences et d'attaques particulières. Si vous avez décidé de combattre, utilisez l'outil Groupe et indiquez que vous souhaitez déplacer vos guerrières. Placez ensuite l'indicateur sur l'ennemi à vaincre. Les guerrières se lancent alors à l'assaut de l'insecte de l'espace. Les fourmis blessées reviennent seules à la colonie.



Paquets-surprises

Des paquets-surprises bleus s'affichent sur la carte pendant le jeu. Ces boîtes contiennent de la nourriture, des insectes ou des missions. Seules les ouvrières peuvent ouvrir les paquets-surprises.

MISSIONS

Lorsque vous trouvez une mission dans un paquet-surprise, les détails s'affichent à l'écran supérieur. Vous y verrez le numéro de la mission, le temps imparti, les objectifs de la mission et le niveau. Un indicateur de chambre s'affiche. Il représente la résistance de la colonie face à l'attaque extra-terrestre. Vous pouvez sélectionner **COMMENCER MISSION** ou **ANNULER** à l'aide de l'écran tactile.

Lorsque vous avez accepté la mission, l'écran supérieur affiche des informations qui lui sont propres, dont le numéro de la mission, ses objectifs et le temps restant. Rappelez-vous que pendant la mission vous ne pouvez plus passer du mode Surface au mode Souterrain et vice-versa. Une fois la mission achevée, vous obtiendrez de la nourriture, de l'énergie ou de nouveaux moyens de faire grandir votre colonie.



Catastrophes naturelles



Parfois, votre colonie sera touchée par une catastrophe naturelle. Lorsque cela se produit, un avertissement s'affiche à l'écran principal et vous signale les dommages causés sous terre. Pour protéger votre colonie contre les catastrophes naturelles, passez en mode Souterrain dès que l'avertissement s'affiche et utilisez l'outil Opération. Déplacez l'outil Opération sur la partie endommagée jusqu'à ce qu'elle soit réparée.

Si vous n'utilisez pas l'outil Opération à temps, la chambre de la colonie sera endommagée. Elle devra être réparée sur-le-champ à l'aide de l'outil Réparation. Si vous n'y parvenez pas, les fourmis qui y entreront seront blessées.

Multi-Joueurs

Préparez-vous à affronter une autre colonie de fourmis grâce à la liaison sans fil DS. Après avoir créé une partie Ant Nation, l'option MULTI-JOUEURS est accessible. Dans le Menu principal, touchez la fonction Multi-joueurs pour commencer. Sélectionnez CREER UNE SALLE pour commencer votre partie ou rejoignez la partie d'un autre joueur en sélectionnant son nom dans l'une des trois cases affichées sur l'écran tactile. L'écran supérieur affiche les statistiques de votre colonie, votre niveau de vie, le nombre de guerrières, le nombre d'ouvrières et le nombre de fourmis dotées de compétences particulières.

HÉBERGEMENT

Si vous choisissez de lancer votre propre partie, vous en deviendrez l'Hôte. Vous devrez alors définir le type d'affrontement. Vous avez le choix entre 3 MANCHES, 5 MANCHES, 10 MANCHES ou INFINI. Lorsqu'un adversaire aura rejoint votre partie en touchant OUI à l'écran de confirmation, vous devrez valider en touchant l'option OUI. Vous pourrez ainsi commencer la partie!



Le Match

Une fourmi de la première colonie fait face à une fourmi de la seconde sur l'écran supérieur. Ses trois compétences s'affichent sur l'écran tactile. Les compétences (Flamme, Poison et Eau) sont utilisées en attaque comme en défense. Pour chaque partie, le joueur sélectionne une attaque tandis que l'adversaire prépare sa stratégie de défense. La Flamme remporte la victoire sur le Poison. Le Poison vainc l'Eau et l'Eau l'emporte sur la Flamme. Si l'attaque est supérieure à la défense, vous causez de nombreux dégâts. Si l'attaque n'est pas supérieure à la défense, vous subissez de légers dégâts. Le match continue jusqu'à ce que toutes les manches aient été jouées ou jusqu'à ce qu'une des fourmis perde.

Notes

Garantie

Konami Digital Entertainment, Inc. garantit à l'acheteur original de ce jeu Konami que le média sur lequel ce logiciel est enregistré est franc de tout vice, de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de sa date d'achat. Ce produit Konami est vendu "tel quel" et sans aucune garantie expresse ou tacite et Konami ne peut être tenu responsable de quelque dommage ou perte découlant de l'usage de ce logiciel. Konami accepte, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, de remplacer ou de réparer sans frais, à sa discrétion, tout produit Konami, dont les frais d'envoi postal ont été payés, avec une preuve d'achat, acheminé à son Centre de service. La présente garantie ne peut être invoquée lorsque le vice résulte de l'usure normale ou d'égratignures. La présente garantie sera également nulle et sans effet si le vice du jeu Konami résulte d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un acte délibéré ou d'une négligence.

L'OBLIGATION DÉCOULANT DE LA PRÉSENTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET NULLE AUTRE ASSERTION OU REPRÉSENTATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT N'ENGAGE KONAMI. TOUTE GARANTIE TACITE S'APPLIQUANT AU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE QUANT À SA VALEUR MARCHANDE OU À SA PERTINENCE EN REGARD D'UN USAGE PARTICULIER, SE LIMITE À LA PÉRIODE DE QUATRE-vingt-dix (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. KONAMI NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES ou CIRCONSTANTIELS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE PRODUIT KONAMI.

Certains états ou provinces ne permettent ni les limites sur la période de garantie tacite, et/ou les exclusions ou limites vis-à-vis des dommages accessoires ou circonstanciels. Le cas échéant, les limites et/ou exclusions de responsabilité qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous.

Cette garantie vous octroie des droits spécifiques et vous pourriez bénéficier d'autres droits qui varient d'un état ou d'une province à l'autre. Si vous avez des problèmes techniques avec votre jeu, veuillez appeler notre Centre de Garantie et de Support Technique au (310) 220-8330 ou au (310) 220-8331 du lundi au vendredi de 9 heures à 17 heures, heure normale de l'est (PST), ou envoyez un courriel à support@konami.com. Tout produit doit être jugé défectueux par un représentant au service à la clientèle de Konami et un numéro d'autorisation de retour de produit (#RMA) doit vous être attribué avant l'envoi du produit; tout produit reçu sans ces critères vous sera retourné si un représentant du service à la clientèle de Konami ne peut pas vous rejoindre dans les trois (3) jours suivant la réception du produit retourné non autorisé.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si vous êtes pris ou que vous avez simplement besoin d'aide, ne vous en faites pas! Vous pouvez écrire à nos experts en jeux à support@konami.com ou consulter notre section de soutien au www.konami.com.

Inscrivez-vous dès aujourd'hui au www.konami.com afin de recevoir des informations exclusives sur les nouveaux produits, des offres spéciales et bien plus encore!

POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE EL MANUAL DE SALUD Y PRECAUCIONES DE SEGURIDAD INCLUIDO POR SEPARADO CON ESTE PRODUCTO ANTES DE USAR SU SISTEMA DE VIDEOJUEGO DE NINTENDO®, TARJETA DE JUEGO O ACCESORIOS. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SALUD Y SEGURIDAD IMPORTANTE.

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE: LEA LOS AVISOS SIGUIENTES ANTES DE USTED O SU HIJO(A) JUEGA VIDEOJUEGOS.

AVISO - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica, debe consultar con un médico antes de jugar un videojuego.
- Los padres deberían observar a sus hijos mientras que estos jueguen videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsión de ojos o músculos	Pérdida de consciencia
Alteración en la visión	Movimientos involuntarios	Desorientación
- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue con los videojuegos:
 1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
 5. Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora.

AVISO - Interferencia de Radio Frecuencia

El Nintendo DS puede emitir ondas de radio que pueden afectar la operación de dispositivos electrónicos cercanos, incluyendo marcapasos cardíacos.

- Al usar las opciones inalámbricas, no opere el Nintendo DS dentro de 9 pulgadas de un marcapasos.
- Si Ud. tiene un marcapasos u otro aparato médico injertado, no utilice las opciones inalámbricas del Nintendo DS sin consultar primero con su doctor o el fabricante del aparato médico.
- Observe y siga todas las normas y regulaciones con respecto al uso de aparatos inalámbricos en sitios como hospitales, aeropuertos, y abordaje de aviones. Utilización de su sistema en estos sitios podría interferir o causar funcionamiento defectuoso de instrumentos, resultando en heridas a personas o daño a propiedad.

AVISO - Lesiones por movimiento repetitivo y vista cansada

Jugar videojuegos puede causar dolor en sus músculos, articulaciones, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de piel o vista cansada:

- Evite el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando piense que no es necesario.
- Si al jugar siente cansancio en las manos, muñecas, ojos o brazos, o si tiene síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deje de jugar y descanse por varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúa teniendo alguno de estos síntomas o si siente otro malestar mientras o después de estar jugando, deje de jugar y consulte con un médico.

AVISO - Fuga de la Batería

El Nintendo DS contiene una batería recargable de tipo Litio Ion. La fuga de los ingredientes contenidos dentro de la batería, o el producto de la combustión de tales ingredientes, puede causar daño personal al igual que daño a su Nintendo DS. Si ocurre una fuga de la batería, evite contacto con la piel. Si ocurre contacto, inmediatamente lave totalmente con agua y jabón. Si el líquido de la batería hace contacto con los ojos, sin demora limpie completamente con agua y busque asistencia médica.

Para evitar la fuga de la batería:

- No exponga la batería a excesivos golpes físicos, vibración, o líquidos.
- No desarme, intente reparar, ni deformar la batería.
- No deseche la batería en el fuego.
- No toque los terminales de la batería ni cause un corto circuito entre los terminales con un objeto de metal.
- No remueva ni dañe la etiqueta de la batería.

Información Legal Importante

Este juego de Nintendo no ha sido diseñado para uso con ningún aparato no autorizado. El uso de dicho aparato invalidará la garantía de su producto Nintendo. La duplicación de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está terminantemente prohibida por las leyes de propiedad intelectual domésticas e internacionales. "Copias de respaldo" o "copias archivadas" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa (software). Los transgresores serán enjuiciados.

El sello oficial es su ratificación de que este producto tiene licencia o es manufacturado por Nintendo. Busque siempre este sello al comprar sistemas de videojuego, accesorios, juegos, y productos relacionados.



Nintendo no autoriza la venta o uso de productos sin el Sello oficial de Nintendo.

ESTA TARJETA DE JUEGO FUNCIONARÁ ÚNICAMENTE CON EL SISTEMA DE NINTENDO DS™.



Juego inalámbrico Multi-Tarjetas

1-2

ESTE JUEGO PERMITE EL JUEGO INALÁMBRICO DE VARIOS JUGADORES CADA UNO CON UNA TARJETA DE JUEGO SEPARADA EN SU CONSOLA NINTENDO DS.

⚠ PRECAUCIÓN - Uso del lápiz táctil

Para evitar el cansancio y la incomodidad cuando uses el lápiz táctil, no lo sujetes fuertemente o lo presiones con fuerza sobre la pantalla. Mantén tus dedos, mano, muñeca y brazo relajados. Trazos largos, firmes y delicados funcionan igual de bien que muchos trazos cortos y fuertes.



LICENSED BY



NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

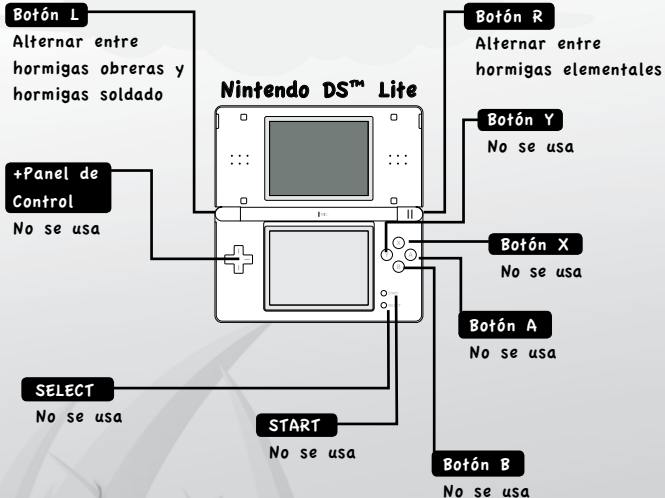
Índice

Índice	37
Comenzar	37
Controles	38
Menú Principal	39
Tu Colonia	40
El Mundo Exterior	47
Multijugador	50

Comenzar

1. APAGA tu consola Nintendo® DS™. Nunca insertes ni quites una tarjeta cuando la consola está encendida.
2. Inserta la tarjeta de **Ant Nation** en la ranura para tarjetas de la consola Nintendo® DS™. Para sujetar la tarjeta en su lugar, presiona firmemente.
3. Desliza el botón **POWER** hacia arriba para **ENCENDER** la consola. Aparecerá la pantalla de Carga Inicial del Programa (IPL por sus siglas en inglés). Si no la ves, vuelve a comenzar desde el paso 1. Toca el panel de **Ant Nation** para activar el juego.

Controles



Menú Principal

En la pantalla del Menú Principal puedes elegir comenzar un juego nuevo, continuar un juego anterior... ¡o unirte a una aventura de multijugador!



Juego nuevo

Gana tu propia colonia de hormigas del Profesor y derrota a las hormigas extraterrestres invasoras.



Continuar

Selecciona esta opción para retroceder a la última partida que ganaste.



Multijugador

Pelea contra otra colonia de hormigas y demuestra quiénes son los más fuertes.



Manual de instrucciones

Selecciona el icono pequeño de hormiga y libro que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla táctil para revisar los manuales de instrucciones del Profesor.



Créditos

¡Selecciona la pequeña tira de imágenes que se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla táctil para conocer a todas las personas que hicieron que Ant Nation sea posible!



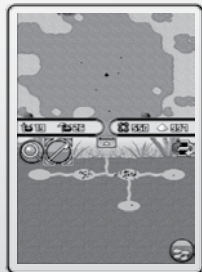
Tu Colonia

¡Selecciona NEW GAME (Juego nuevo) en el Menú Principal para comenzar tu cruzada para salvar al mundo de los insectos de la invasión de hormigas extraterrestres que se aproxima! Comienzas el juego con una pequeña colonia de las hormigas avanzadas del Profesor.



Estado de la colonia

La parte inferior de la pantalla superior contiene información básica acerca de tus hormigas y su colonia. Aquí puedes ver el número de hormigas soldado y hormigas obreras en tu colonia, como así también la energía total utilizable de la colonia y el suministro de alimentos.



Cómo seleccionar a las hormigas

Puedes seleccionar un cierto grupo de hormigas usando los botones L y R. Puedes resaltar todas tus hormigas obreras si das un golpe ligero sobre el botón L. Si das otro golpe ligero, todas tus hormigas soldado quedarán resaltadas. El botón R se usa para resaltar hormigas con ciertos atributos. Si golpeas ligeramente el botón R puedes girar a través de tus insectos Normales, de fuego, de Agua y de Veneno.



Herramientas estándar

Todas tus herramientas estándar están en la parte superior de la pantalla táctil.

HERRAMIENTA DE OPERACIÓN



Cuando esta herramienta está seleccionada, puedes tocar hormigas y objetos en el campo, así como también deslizarte por la pantalla con el lápiz táctil para desplazarte por el nivel. Si tocas hormigas con esta herramienta, harás que vuelvan a la colonia. Toca cerca del hormiguero con la Herramienta de Operación para llamar a una hormiga y hacer que salga a la superficie. Cada vez que tocas llamas a una hormiga.

HERRAMIENTA PARA ALTERNAR PANTALLAS

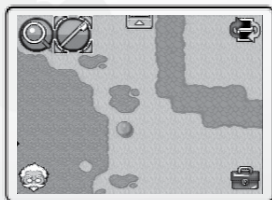


Si das un golpe ligero sobre esta herramienta en la parte superior derecha de la pantalla táctil puedes alternar entre las pantallas superiores e inferiores. Esto te permite moverte entre la superficie y el área subterránea.



Menú Herramienta de Superficie

Sobre la superficie, puedes ver el área externa, incluidos los alimentos que están cerca, los enemigos y las cajas de regalos. Cuando estás en la superficie, puedes usar cualquiera de las funciones en tu Menú Herramientas. A excepción de la Herramienta Aumentar, estas herramientas solo pueden usarse sobre la superficie.



HERRAMIENTA AUMENTAR



Usa esta herramienta para conseguir información detallada acerca de una hormiga en particular o un insecto enemigo. Mientras estás en este modo, el juego está en pausa. Puedes seleccionar esta herramienta en el Menú Herramientas, o en el Menú Colonia también.

HERRAMIENTAS DE ENTRENAMIENTO



Las Herramientas de Entrenamiento pueden elevar los niveles de tus hormigas o cambiar sus elementos. Al principio, solo puedes usar una cantidad limitada de Herramientas de Entrenamiento, pero a medida que progresas en el juego aparecen más herramientas que puedes usar.

Para entrenar a tus hormigas con esta herramienta, simplemente tienes que seleccionar el tipo de entrenamiento que deseas y luego dar un golpe ligero sobre el área que quieres usar. Esta es la manera en que creas hormigas con diferentes habilidades.

HERRAMIENTA PIPETA



Usa esta herramienta para recolectar y liberar hormigas. Puedes configurar la variedad de niveles de hormigas que recolectarás con la herramienta Pipeta. Las hormigas que recolectas se pueden transformar en energía para la colonia. Las hormigas que están en la Pipeta pierden su vida lentamente, ¡de modo que ten cuidado!

HERRAMIENTA AGRUPAR



La Herramienta Agrupar se usa para guiar ciertas hormigas a un destino específico. Para comenzar, solo podrás elegir mover todos los tipos de hormigas soldado y hormigas obreras. Recuerda, las hormigas soldado se mueven dos veces más rápido que las hormigas obreras. Selecciona el grupo al cual deseas mover, luego coloca la bandera de la Herramienta Agrupar en el destino para comenzar a moverlas. Puedes borrar una bandera de destino si golpeas suavemente y arrastras la bandera hacia el icono del cesto de basura en la esquina inferior izquierda de la pantalla táctil. Tan solo con dar un golpe ligero sobre el cesto de basura puedes quitar todas las banderas de destino de una sola vez.



Menu Colonia Subterránea

Las zonas subterráneas son el lugar donde las hormigas viven y proliferan. Aquí puedes administrar tu colonia con el Menú Colonia. A excepción de la Herramienta Agrupar, estas herramientas solo pueden usarse sobre la superficie.



HERRAMIENTA AGRUPAR



Usa esta herramienta para conseguir información detallada acerca de una hormiga en particular o un insecto enemigo. Mientras estás en este modo, el juego está en pausa. Puedes seleccionar esta herramienta en el Menú Herramientas, o en el Menú Colonia también.

HERRAMIENTAS DE CÁMARA



Este grupo de herramientas te permite ampliar tu colonia mediante la creación de cámaras de hormigas soldado y de hormigas obreras. La cantidad de cámaras que puedes crear está indicada con el número de existencias que se ubica entre las dos herramientas. Una vez creada la cámara, se consumirán los alimentos y las hormigas se reproducirán automáticamente. El nivel y el tipo de colonia determinan la cantidad de hormigas que se reproducirán en las cámaras nuevas.

HERRAMIENTA REPARAR



Utiliza esta herramienta para reparar cualquier cámara que esté dañada.

HERRAMIENTA DESTRUIR



Esta herramienta te permite eliminar cualquier cámara que ya no necesites.



Menú Profesor

Cuando te encuentres sobre la superficie, toca el icono de Profesor en la esquina inferior izquierda de la pantalla táctil para abrir el Menú Profesor. Aquí puedes acceder a tus misiones, cambiar tu ubicación y abrir el Menú de la Consola.

LISTA DE MISIONES



Selecciona la Lista de Misiones para ver tus misiones. También puedes mirar la repetición de cualquiera de las misiones superadas.

CAMBIAR DE ÁREA



Esta opción te permite moverte entre los distintos lugares que ya hayas superado y que aún están en juego. Recuerda que si te mueves a un área diferente, tu colonia se reestablecerá a su estado original.



MENÚ DE LA CONSOLA



El Menú de la Consola tiene seis opciones diferentes.

Datos de la Colonia: Aquí puedes verificar la cantidad total de hormigas de tu colonia y el nivel actual de la misma. También puedes ver cuántas cámaras se pueden crear y cuántas hormigas se pueden reproducir en el nivel de colonia actual.

Historial: Aquí puedes verificar tus logros anteriores.

Gráfico de Hormigas: Selecciona esta opción para ver cómo han evolucionado tus hormigas con el tiempo.

Guardar Juego: Utiliza esta opción para guardar los datos del juego en curso.

Cargar Juego: Aquí puedes cargar un juego que hayas guardado previamente.

Finalizar Juego: Utiliza esta opción para volver al Menú Principal sin guardar.

El Mundo Exterior



Fuentes de alimentos

Las fuentes de alimentos aparecen periódicamente por todo el mapa. Para recolectar alimentos utiliza la Herramienta Agrupar y selecciona a las hormigas obreras que desees que se desplacen, luego coloca la bandera de destino en el alimento que quieras recoger. De esta manera las hormigas obreras se ocupan de recolectar los alimentos y llevarlos a la colonia. A veces los insectos vigilan algunos alimentos. ¡Ten cuidado cuando esto suceda! Tus hormigas obreras no pueden defenderse de los ataques de insectos.



Insectos Extraterrestres

Los insectos extraterrestres son temibles criaturas que pueden provocar una gran destrucción. Aparecen durante las misiones y te debes acercar con cuidado a ellos, ya que cada tipo de insecto tiene habilidades y ataques únicos. Una vez que hayas decidido pelear, utiliza la Herramienta Agrupar y selecciona a las hormigas soldado que desees que se desplacen, luego



coloca la bandera de destino en el enemigo. De esta manera las hormigas soldado comenzarán a desplazarse para atacar al insecto extraterrestre. Las hormigas soldado que estén heridas regresarán a la colonia por sí solas.



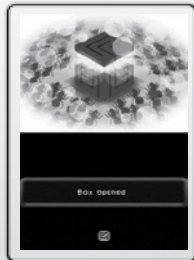
Cajas de Regalo

Aparecerán cajas de regalo azules en el área durante ciertos momentos del juego. Estas cajas pueden contener alimentos, insectos o misiones. Solo las hormigas obreras pueden abrir estas cajas.

MISIONES

Cuando recibas una misión de una caja de regalos, los detalles de la misión aparecerán en la pantalla superior. Allí podrás ver el número de misión, el límite de tiempo, el objetivo de la misión y el nivel de la misma. También hay un medidor de cámara que muestra la resistencia de la colonia a un ataque extraterrestre. En la pantalla táctil puedes seleccionar **EMPEZAR MISIÓN** o **CANCELAR**.

Una vez que aceptes la misión, la pantalla superior contendrá información específica de la misión, como el número de misión y el objetivo, y también el tiempo



restante. Recuerda que durante la misión ya no puedes cambiar entre la superficie y el área subterránea. Cuando completes una misión podrás ser recompensado con alimentos, energía... ¡e incluso nuevas maneras de hacer que crezca tu colonia!



Desastres naturales

Ocasionalmente, pueden producirse desastres naturales en tu colonia. Cuando esto sucede, un cartel de advertencia aparece en la pantalla superior, alertándote de que se está provocando daño bajo tierra. Para evitar que un desastre natural destruya tu colonia, cambia a la vista de colonia subterránea apenas veas la señal de advertencia y luego aísla el daño utilizando la Herramienta de Operación. Mueve varias veces la Herramienta de Operación por encima de la sección de la colonia que haya resultado dañada hasta que se repare por completo.

Si no alcanzas a utilizar la Herramienta de Operación a tiempo, se dañará la cámara de la colonia y debes repararla inmediatamente con la Herramienta Reparar. Si no logras reparar tu colonia, las hormigas que ingresen a las cámaras dañadas resultarán heridas.

Multijugador

Prepárate para luchar contra otra colonia de hormigas usando la comunicación inalámbrica de Nintendo DS. Luego de crear un juego en Ant Nation, aparece la opción Multijugador. En el Menú Principal, toca **MULTIJUGADOR** para comenzar. Selecciona **CREAR SALÓN** para comenzar un juego propio o únete al juego de otro jugador seleccionando su nombre en las tres ranuras de la pantalla táctil. La pantalla superior muestra todas las estadísticas de tu colonia, entre ellas, tu salud, cantidad de hormigas soldado, cantidad de hormigas obreras y cantidad de hormigas con atributos especiales.

ANFITRIÓN

Si elegiste comenzar tu propio juego, serás el Anfitrión del juego y debes establecer el tipo de batalla para el juego. Puedes elegir entre 3 **RONDAS**, 5 **RONDAS**, 10 **RONDAS** o **INFINITO**. Cuando un oponente se une a tu juego tocando **SÍ** en la pantalla de confirmación, ¡es el momento para que toques **SÍ** y comiences el juego!



El juego

En la pantalla superior verás dos hormigas, una de cada colonia, enfrentadas cara a cara, y verás tres habilidades enumeradas en la pantalla táctil. Las habilidades (Llama, Veneno y Agua) se usan tanto para el ataque como para la defensa. En cada ronda, un jugador elige una habilidad para el ataque, mientras que el otro elige una para la defensa. La Llama derrota al Veneno, el Veneno supera al Agua y el Agua vence a la Llama. Si la habilidad de ataque es más fuerte que la de defensa, se hace mucho daño. Si la habilidad de ataque no es lo suficientemente fuerte ante la de defensa, sólo se hace un poco de daño. El juego dura hasta jugar la cantidad de rondas establecidas o hasta que una de las hormigas sea derrotada.

Garantia

Konami Digital Entertainment, Inc. garantiza al comprador original de este producto Konami que los medios en los cuales está grabado este programa de computadora están libres de defectos en materiales y mano de obra por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Este producto Konami es vendido "tal como es", sin garantía expresa o implícita de cualquier tipo y Konami no es responsable de pérdidas o daños de cualquier tipo resultantes del uso de este programa. Konami acepta reparar o reemplazar, sin ningún cargo, cualquier producto Konami por un periodo de noventa (90) días, con franqueo pagado y con prueba de la fecha de compra, en el Centro de Servicio de su Fábrica. Esta garantía no es aplicable al uso normal del producto. Esta garantía no será aplicable y será inválida si el defecto en el producto Konami es originado por maltrato, uso indebido, abuso o descuido.

ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA PROTESTA O RECLAMO DE NINGUNA NATURALEZA VINCULARÁ U OBLIGARÁ A KONAMI A NINGUNA GARANTÍA APLICABLE A ESTE PRODUCTO, LAS GARANTÍAS MERCANTILES Y APTITUDES INCLUIDAS PARA UN FIN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. POR NINGUNA CIRCUNSTANCIA KONAMI SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO KONAMI.

Algunos estados no permiten limitaciones en lo que respecta a la vigencia de la garantía implícita y/o exclusiones o limitaciones de daños incidentales o consecuentes, así que las limitaciones y/o exclusiones anteriores de responsabilidad podrían no aplicar a usted. Esta garantía le da derechos específicos y usted podría tener otros derechos que varían entre un estado y otro.

Si usted experimenta problemas técnicos con su juego, por favor marque nuestros números de Garantía o Servicio Técnico que son 310.220.8330 o 310.220.8331 de las 9:00 a.m. a 5:00 p.m. PST, de lunes a viernes o envíe un correo electrónico a support@konami.com. Todos los productos deben ser considerados defectuosos por un representante de Servicio al Cliente de Konami y con un número RMA asignado antes de regresar el producto, todos los productos que se reciban sin estas características serán devueltos si un Representante de Servicio al Cliente de Konami no puede localizarlos tres días después de recibida la devolución no autorizada.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

SERVICIO AL CLIENTE

Si siente que no avanza en el juego o necesita ayuda, ¡no se preocupe! Puede escribir a nuestros expertos en juegos a support@konami.com o visitar nuestra sección de Ayuda en www.konami.com.

Regístrate ahora en www.konami.com y ¡recibe información exclusiva sobre productos, ofertas especiales y más!

Notes

Notes

[illegible]

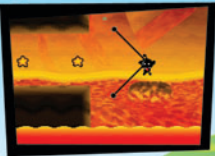
Notes

Join Wiley as he flicks himself through wild adventures!

WireWay

Flick Wiley with the wire using the stylus

Tap the screen to stretch and alter the wire for maximum launching!



Available
fall 2009



Draw your wires to tackle the adventures
in Strategy Mode

Propel through 48 pulse-pounding
adventures

NINTENDO DS



Comic Mischief

www.konami.com/wireway

©2009 Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.
© 2006 Nintendo.

KONAMI

www.konami.com